

flash传值:flash与html之间的“静态”传值

疯狂代码 <http://CrazyCoder.cn/> <http://CrazyCoder.cn/HtmlJiaoCheng/Article19054.html>

静态传值是区别于与服务端通信进行值传递的方式，例如LoadVars，XML，Remoting之类，后者暂且不在本文的讨论范围内，当你想让FLASH获取URL中的参数时，你为何不换个角度想了？其实我们可以让服务端动态生成SWF的的插入代码，主动将我们需要的参数“静态”传递给FLASH，FLASH直接用就可以了，根本不需要自己去拿，而以何种形式传递给FLASH，就是我所指的静态传值。我知道的可行的HTML与FLASH之间的静态传值方法有三种：SWF地址后使用参数传递符“？”FlashVars传递JS控制。下面来具体介绍下这三种方式的传递是如何工作的：

一、SWF地址后使用参数传递符“？”
我们知道，在URL地址中使用参数传递符“？”可以以GET方式传递参数，例如<http://www.v-sky.com?uid=12&uname=vsky>，这里使用了参数传递符“？”，同时使用了连接符“&”做为变量分隔标识，以这种规范的格式来传递两个参数：uid=12和uname=vsky，那么服务端可以使用GET方式获取这两个值。

在FLASH中我们同样可以采用类似的方式来传递参数，HTML页面中插入SWF文件最常用的就是使用Object标签和Embed标签结合的方式，这也是Adobe的推荐方式：
`<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"`

```
codebase="http://fpdownload.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=8,0,0,0" width="400" height="300" id="flashvars" align="middle"> <param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" /> <param name="movie" value="demo.swf?uid=12&uname=vsky" />
```

```
<param name="quality" value="high" /> <param name="bgcolor" value="#ffffff" /> <embed src="demo.swf?uid=12&uname=vsky" quality="high" bgcolor="#ffffff" width="400" height="300" name="flashvars" align="middle" allowScriptAccess="sameDomain" type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" /> </object>
```

其中粗体部分对应的就是SWF文件的地址，那么我们可以在这个地址后面通过类似于URL中GET方式传参的方法来传SWF传递参数，例如上面代码在页面完全加载完毕时，它已经给SWF文件写入了两个变量：uid=12和uname=vsky。

二、FlashVars传递
你可以查阅FLASH帮助文档来看FlashVars的官方定义。其实在HTML语法中，这是一个被很多新手所忽视的属性，同样以上面的参数为例，下面用FlashVars来传递变量：
`<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"`

```
codebase="http://fpdownload.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=8,0,0,0" width="400" height="300" id="flashvars" align="middle"> <param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" /> <param name="movie" value="demo.swf" /> <param name="FlashVars" value="uid=12&uname=vsky" /> <param name="quality" value="high" /> <param name="bgcolor" value="#ffffff" /> <embed src="demo.swf" FlashVars="uid=12&uname=vsky" quality="high" bgcolor="#ffffff" width="400" height="300" name="flashvars" align="middle"
```

```
allowScriptAccess="sameDomain" type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" /> </object>
```

跟方式一相同，它也是直接给FLASH里添加了这两个变量。但我个人推荐使用此方式，结合SWFObject的使用，使用FlashVars来传递变量有很多好处，例如代码清晰，容易管理，浏览其兼容，符合标准。他们的结合使用在“为FLASH程序构造灵活的接口”一文中我已经做了介绍（PS:随后我会提供一个复杂点的、有说服力的实际应用来说明这种灵

活接口的使用)。

三、JS控制

对于客户端页面中的资源，JS通过DOM结构来控制它们可以说是随心所欲的，FLASH也不例外，下面是Flash Player的Javascript方法一览表：

- Play() —— 播放动画
- StopPlay() —— 停止动画
- IsPlaying() —— 动画是否正在播放
- GotoFrame(frame_number) —— 跳转到某帧
- TotalFrames() —— 获取动画总帧数
- CurrentFrame() —— 回传当前动画所在帧数-1
- Rewind() —— 使动画返回第一帧
- SetZoomRect(left,top,right,bottom) —— 放大指定区域
- Zoom(percent) —— 改变动画大小
- Pan(x_position,y_position,unit) —— 使动画在x,y方向上平移
- PercentLoaded() —— 返回动画被载入的百分比
- LoadMovie(level_number,path) —— 加载动画
- TGotoFrame(movie_clip,frame_number)-movie_clip —— 跳转到指定帧数
- TGotoLabel(movie_clip,label_name) —— movie_clip跳转到指定标签
- TCurrentFrame(movie_clip) —— 回传movie_clip当前帧-1
- TCurrentLabel(movie_clip) —— 回传movie_clip当前标签
- TPlay(movie_clip) —— 播放movie_clip
- TStopPlay(movie_clip) —— 停止movie_clip的播放
- GetVariable(variable_name) —— 获取变量
- SetVariable(variable_name,value) —— 变量赋值
- TCallFrame(movie_clip,frame_number) —— call指定帧上的action
- TCallLabel(movie_clip,label) —— call指定标签上的action
- TGetProperty(movie_clip,property) —— 获取movie_clip的指定属性
- TSetProperty(movie_clip,property,number) —— 设置movie_clip的指定属性

在这里我们只需要使用的是粗体标识的SetVariable方法，JS通过调用此方法能够直接更改SWF中的变量值。首先我们需要定义插入的SWF的ID，例如id为VskyDemo，那么我们可以通过下面的JS语句来完成SWF内部变量的设置：

```
window.document.VskyDemo.SetVariable("uid", 12);
```

很简单吧，就是这样的。除非是涉及到了HTML中SWF之外元素跟它交互，否则我一般不使用JS来控制SWF里的变量，因为我总觉得怪怪的，呵呵，个人习惯吧。

多多实践，不要觉得这些小东西不起眼，小东西多了，聚结到一起了就是一个大的应用。

2008-9-26 0:58:29

疯狂代码 <http://CrazyCoder.cn/>